とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

FAMICOM FAMILY

任天堂 ファミリーコンピュータ™

武田信玄2

スーパー戦国シュミレーションゲーム

GAM-23-05

もくじ

目的……1
ゲームのスタート方法……2
コントローラーの使い方……4
信玄の力の見方……9
乱波で、敵の実力が解る……13
国を豊かにする方法……14
自然を相手に戦う信玄……15
外交で仲良くする……15
強力な軍隊に育てる方法……16
勝頼の教育も大切だ……17
そのほかのコマンド……17
戦略マップ……18
これが進玄の戦場だ！……20
出陣する兵力をきめる……22
部隊分けをする……23
自動戦闘とちゃんとたたかう……24
戦場での移動と攻撃……25
その他の戦場でのコマンド……27
ラッキーかアンラッキーか分かれるイベント……28
信玄2に登場する大名……31

1　目　的

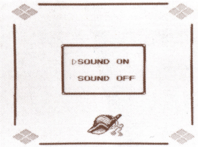
『武田信玄２』は、日本の戦国時代をもとにした国盗りシミュレーションゲームです。　プレイヤーは武田信玄・勝頼親子となり、他の大名と戦って全21ヵ国の統治を目指します。

－1545年　甲斐・信濃の２国から始まる－

武田信玄２は1545年（信玄24才）、信玄が甲斐・信濃の２ヵ国を平定したところから始まります。史実の信玄は、まだこの頃信濃を制するには至っていませんからゲームの方がやや早いわけです。しかし、平定したとは言え信濃の国情はまだまだ不安定、しかも周りが強国ぞろいとあって状況は決して明るくありません。

果して全21ヵ国を制して日本の頂点に立つ事ができるかどうか、すべてはプレイヤーであるあなたの腕にかかっています。

2　ゲームのスタート方法



●ＳＴＡＲＴボタンを押すとゲームが始まります。

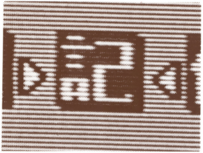
●セレクトボタンでコンティーニュを選びＳＴＡＲＴボタンを押すと記録したデータでゲームが再開できます。

●ＯＮを選ぶと音楽と効果音がなり、ＯＦＦを選ぶと効果音だけがなります。

●十字ボタンでカーソルを動かしＯＮ／ＯＦＦを選択しＡボタンで決定します。

●しばらくキー入力をしないでいると、デモ画面になります。また、デモ中にスタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

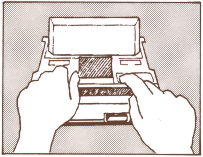
ゲームの記録（セーブ）の仕方と終り方



●コマンドの“記（きろく）”を選択すると、途中の状態（データ）を記録（セーブ）します。いったん記録してしまうと、前回のデータは消えてしまうので注意して下さい。

●記録（セーブ）するとコンティーニュで記録した所からゲームを始めることができます。

●一回命令するとゲームでは一ヵ月の時間が過ぎた事になります（このことをターンといいます）が、“記”コマンドはターンをつかわないのでセーブの後にほかの命令を選択できます。

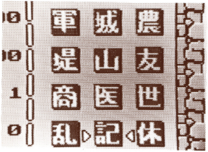


●信玄が他国へ移動した月には記録できません。

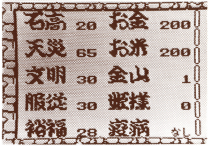
●ゲームを終わるときは、必ずリセットボタンを押しながら、スイッチを切ってください。

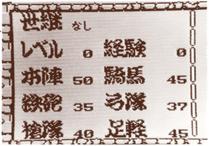
3コントローラーの使い方(Ⅰ)…コントローラーが信玄を動かす。

●国を豊かにする内政のとき

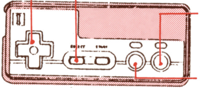


セレクトボタン：
国の豊かさの表示
と
兵力の表示
をかえます。





十字ボタン：コマンド
(アイコン)
を選ぶ



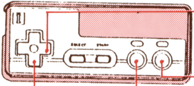
Aボタン：コマンドの決定

Bボタン：キャンセル

コントローラーの使い方（II）

●コマンドを選んだときの特別な操作

カーソルで選択するとき

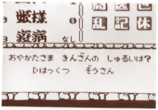


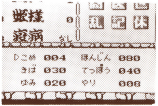
十字ボタン：カーソルを左右に動かす

Aボタン：決定

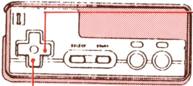
Bボタン：キャンセル

十字ボタン：カーソルを上下に動かす



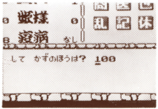


数字を選択するとき



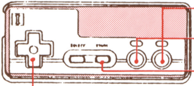
十字ボタン：上・数字が増える
下・数字が減る

十字ボタン：左右・カーソルで桁を選ぶ



コントローラーの使い方（III）

●敵といくさをするとき



Aボタン：部隊ごとの兵力決定

Bボタン：キャンセル

スタートボタン：兵力の決定して次に進む

十字ボタン：上下・数字０～９入力
左右・桁カーソル移動

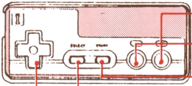
出陣できる数

出陣させる数

ＳＴＡＲＴで決定して次に進みます。

コントローラーの使い方（Ⅳ）

●攻撃だ…！



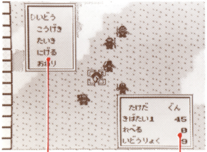
Aボタン：決定

Bボタン：キャンセル

スタートボタン：カーソルが自動的にまだ動くことのできる部隊に移動します。

セレクトボタン：両軍の総兵力を表示します

十字ボタン：カーソル移動

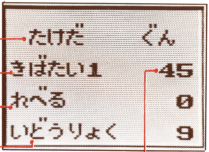


コマンドウインド　　ステイタスウインド

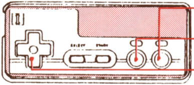
部隊にカーソルを合わせてAボタンを押すと、命令を与えたり、部隊の状態を見る事ができます。

※敵部隊にカーソルを合わせてAボタンを押すと敵の様子を見る事ができます。

○ステイタスウインドとは部隊にカーソルを合わせてAボタンを押すと、ウインドが開き部隊の情報を見る事ができます。



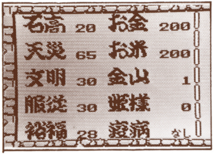
●攻撃のし方



Aボタン：決定
Bボタン：キャンセル
十字ボタン：攻撃する方向の決定

○攻撃する部隊にカーソルを合わせてAボタンを押して決定し、攻撃する方向へ十字ボタンを押すと敵を攻撃できます。

4　信玄の力の見方



国の豊かさは、絶えずつかんでおこう。

○石高　その国の米の取れる量を表しています。高いほど秋の収穫量がふえ、徴兵の時に足軽が多く集められます。

○天災　他のパラメーターと違い、数値が低い程災害に対する備えが万全であることを示しています。

○文明　文明がどれほど高いかを表しています。年貢の収穫量に影響し、文明が高いと疫病が発生しにくく薬の価格も下がります。

○服従　その国の民がどれだけの忠誠心を持っているかを表します。高い程、足軽が多く集まり、一揆が発生しにくくなります。

○裕福　その国の民の豊かさを表しています。高い程、民の生活が安定し、商コマンドの物の値段に影響します。

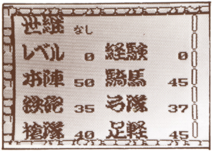
○お金　国が持っているお金の量です。金山の数に応じて毎月ふえるほか、年貢の取り立てや合戦（戦利品）によって手に入ります。

○お米　持っているお米の量です。商人に売ってお金に替えることもできます。１０月の年貢取り立てや合戦（戦利品）その他いくつかのイベントで増やすことができます。

○金山　見つかっている金山の数を表しています。金山一個につきお金５が毎月ふえていきます。国によって掘りやすさが違い、落盤により減る事もあります。

○姫様　他国と友好を結ぶときに必要な姫様の数を表しています。姫様を父・信虎が連れさらってしまう事もあります。

○疫病　その国に悪い病気がはやっているかどうかを表しています。発生すると足軽数と裕福度が減り、11月まで被害が続きます。



信玄の部隊の実力は？

○世継ぎ　世継ぎの教育レベルを表しています。レベルは後を継いだときに影響し、高い程、有利になります。教育レベルは細かく（武芸）（学問）（道徳）の三つに分かれ、これらのバランスによって継いだ後の影響も違ってきます。レベルは敵の乱波による妨害や教育のさぼりなどにより下がる事があります。

○経験　兵隊の合戦経験度を表しています。経験は合戦で敵を倒すことによって得られ、経験値がたまるとレベルがアップします。

○本陣　攻撃力（攻める力）・防御力（守る力）が最強の部隊。しかし移動力（遠くまで歩く力）はふつう。本陣がやられると他の部隊がたくさん生き残っていても合戦は負けになります。

○騎馬 攻撃力と移動力が高い騎馬軍団。移動できる範囲が広いので、敵の本陣を攻撃したり、回り込んで敵の後ろから攻撃するのに最適です。

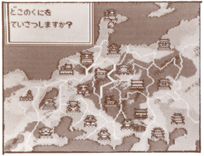
○鉄砲 7マスまで離れた所の敵を攻撃できます。射撃は一方的に敵にダメージを与えるので、うまく使えば敵に大きな損害を与えますが接近戦（隣のマスの敵を攻撃すること）には弱いので気を付けて下さい。

○弓 5マスまで離れた所の敵を攻撃できます。鉄砲隊より射程（弾のとどく距離）は短いのですが、守りには欠かせません。

○槍 能力は平均的ですが、槍は商人から買うときの値段が安いので、兵隊を大量にそろえるときには非常に便利です。

○足軽 徴兵で集めるのでお金を必要としない部隊です。部隊のなかで一番弱い部隊ですが、足軽がいないとどんなにお金があっても武器を買って部隊を増やせないので、非常に重要な部隊です。

5　乱（らっぱ）で、敵の実力が解る。

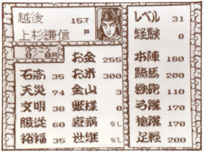


○乱（らっぱ）を選ぶと、敵と味方の力を知る事ができます。らっぱとは戦国大名がつかった忍者のことです。
どの国を盗るか?どの国と友好を結ぶのがいいか?

この画面でじっくり作戦をねろう！

十字キーの左右で、偵察する国を選んで、Aボタンで決定して下さい。

攻め込む前には、特に敵国の実力は確かめておこう。



○敵の国を攻める前に“らっぱ”で敵の兵隊の数とレベルを見てみよう！そうすれば、どれだけの兵隊を持って行けばいいのか解るので、作戦が立てやすくなります。

6　国を豊かにする方法（内政）のくわしい説明。

アップするもの

農

○のうちかいこん　農業を盛んにして石高をアップさせる命令です。　：石高

○のうみんえんじょ　農民にお金を与えて生活を助ける命令です。　：服従　裕福

城

○しろづくり　お城造りにはげむ命令です。　：文明

山

○はっくつ　金山を発掘することができます。落盤中にこのコマンドは使えません。　：金山の数

○ぞうさん　その月だけ、たくさんの鉱夫を雇って金をたくさん掘り出す命令です。落盤中にこのコマンドは使えません。　：金の臨時収入

7　自然を相手にも戦う信玄

	影響するイベント
医　○よぼう　疫病が発生する前に予防することができます。	：疫病
○くすり　疫病を治める事ができます。	：疫病
堤　○しんげんづつみ　台風などによる被害を食い止めるための命令です。	：台風

8　外交で仲良くする。らっぱで敵国を混乱させる。

友　○ゆうこう　友好を結ぶ命令です。友好期間中は攻めて来なくなりますが、友好年月の半分経つと破棄して攻めることができます。	：敵が攻めてこない
乱　○ていさつ　他国の国力を見る事ができます。	
○かくらん　忍者を送り込み、テロ活動をしたりして敵国に被害を与える命令です。	：敵の力を減らす

9　強力な軍隊に育てる方法（軍事）

軍

○ちょうへい　足軽を徴兵して集める事ができます。　：足軽が増える

○しゅっぺい　他国へ攻め入ります。出兵するには、お米５が必要です。　：戦にいく

○いどう　兵・お金・お米を移動し　：味方内の兵の移動

商

○うる　お米や武器を売る事ができます。売り値は買り値より安くなります。　：米をお金に替える

○かう　お米や武器を買う事ができます。　：武器を手に入れる

信玄の軍隊は、武器を買ってあげて強くしよう。

足軽隊は、鉄砲を買ってもらうと鉄砲隊に変身します。

また、鉄砲を売り払ってしまうと足軽にもどってしまいます。

槍隊・弓隊もそれぞれ槍・弓を買い与えて下さい。

11　勝頼の教育も大切だ。

○ぶげい　武芸をきたえ後を継いだ時の“軍”コマンドの（ちょうへい）“乱”コマンドの（かくらん）が成功しやすくなります。

○がくもん　勝頼を教育してあたまを良くするコマンドです。継いだ後の“堤”“城”コマンドの効果がアップします。

○どうとく　人間的魅力を育てます。継いだ後の“農”コマンドの（のうみんえんじょ）“友”コマンドの効果がアップします。

12　そのほかのコマンド

○きろく　ゲームのデータを記録します。おやかたさま（信玄）のいる本国でのみ使えるコマンドです。おやかたさまが移動した月には記録できません。

○やすみ　何もしないで、その月を過ごすコマンドです。

戦略マップ

山城に京(みやこ)があります。

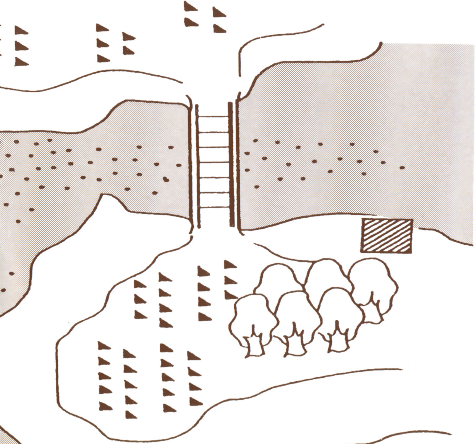
越後
(上杉)
越中
北信濃
(村上)
信濃
(武田)
上野
(上杉)
甲斐
(武田)
武蔵
(北条)
駿河
(今川)
相模
(北条)

12　これが信玄の戦場だ！

遠くのテキはテッポウでタオせ

浅瀬はワタレルヨ

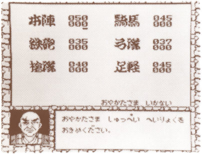
遠くに行く時は馬でネ



兵法の基本は、相手の攻撃範囲の外から移動していっきに相手を葬る。

勝つための方法
○敵の全部隊を全滅させる。（経験値は稼げるが捕虜は取れない）
○敵の本陣を全滅させる（敵の残った部隊の一部をもらえる）
○敵が逃げる

13　出陣する兵力を決める。



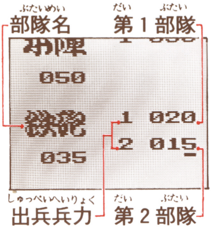
本国の守備隊は、必ず残しておこう！
出兵を決定したら、戦略マップで攻める国を決めると左の画面になります。移動と同じ方法で出兵兵力を決めて下さい。出兵するにはお米５が必要です。

※以下の場合は出兵できません。

○攻撃先の国が他の国から攻められている時。
○隣接国に敵国がない時。
○本陣がない時。
○大雪や台風が発生している時。

※おやかたさまを移動させると、攻城戦まで勝ち抜いた場合、本国が攻め取った国に変わります。

14　部隊分けをする。



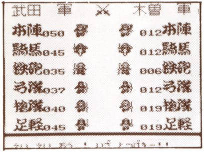
部隊を分けると力は小さくなるが、２つの敵を同時に攻撃できる。

○出兵した時に「ちゃんと戦う」を選ぶと、合戦に入る前に部隊振り分けを行います。本陣を除く５つの兵種を２つの部隊（足軽のみ３つの部隊）に分ける事ができます。

※出兵兵力が余らないように振り分けて下さい。

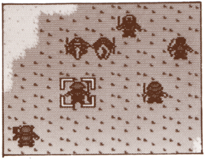
※部隊振り分けが終わったらＳＴＡＲＴキーを押して下さい。敵との合戦画面へ行きます。

15 "自動戦闘"と"ちゃんとたたかう"



○自動戦闘は、プレイヤー／コンピューター共部隊を動かさず戦うため、戦闘時間か短くすむ戦い方です。兵力が同じぐらいの場合にはあまりおすすめできません。絶対勝つことが解っている時に使って下さい。

"ちゃんとたたかう"といい事があります。



ちゃんとたたかう（ノーマル戦闘）4画面の広さのマップの中で部隊を動かして戦います。合戦に勝つと経験値とお金・お米がもらえ、敵部隊が生き残っていれば、本陣以外の部隊を捕虜としてもらえます。

16　戦場での移動と攻撃

○各部隊は、１回に移動できる距離が決まっています。この事を“移動力”といい移動力が大きいほど遠くへ移動できるのです。(移動ルール)

○兵士はすぐ疲れるし、ここは通れないと文句をいう。(地形効果)

兵隊が入れない所	：深い川・堀・岩
入れるけど足が遅くなる所	：川・海・森・山・土塁
弾や矢は通すが外からは通さない所	：森・山・土塁・岩・石垣
中からの弾や矢は通すが外からは通さない所	：城壁・出城
その場所にいると守るのに有利になる所	：森・山・土塁
その場所にいると守るのに不利になる所	：川

○足軽の移動と攻撃

となり合っている上下左右の敵を攻撃できる。

足軽　移動６マス

○槍隊の移動と攻撃

となり合っている上下左右の敵を攻撃できる。

槍隊　移動６マス

●騎馬隊の移動と攻撃

となり合っている上下左右の敵を攻撃できる。

騎馬 移動9マス 移動力が大きい。

●本陣の移動と攻撃

となり合っている上下左右の敵を攻撃できる。

本陣 移動6マス 接近戦に強い。

●弓隊の移動と攻撃

離れた敵を攻撃できるため、ダメージを受けずに敵を攻撃できる。

いまいる所より、左右の5マス以内の敵を攻撃できる。弓隊 移動5マス

●鉄砲隊の移動と攻撃

離れた敵を攻撃できるため、ダメージを受けずに敵を攻撃できる。

いまいる所より、前後左右の7マス以内の敵を攻撃できる。

弓より威力が大きく、遠くの敵を攻撃できる。

鉄砲 移動5マス

17　その他の戦場でのコマンド

○たいき

移動した部隊が攻撃しないで、ほかの部隊に命令を渡したい時に使います。

○にげる

全軍退却します。野外戦で逃げると敵が城まで攻めて来る場合があります。攻城戦で逃げるとその国が敵のものになってしまうので気をつけましょう。

○おわり

全部の部隊に命令をしないで、コマンドの途中で順番を敵の番にしたい時に使います。

18　ラッキーかアンラッキーか分かれるイベント

信玄２のイベントは国の状態にさまざまな形で影響します。起きてしまったイベントに対する方法はありませんが、国力を上げる事により、悪いイベント(特に天災)を起きにくくしたり、良いイベントを起きやすくします。

○イベントは季節にも影響します。

信玄２で、この月にしか起こらないイベント

１月　信玄の誕生日（１月は全部の武将の誕生日）
６月　大雨注意報
７月　疫病注意報発令
　　　落雷予報
９月　祭り（戦が続いているため中止が多い）
　　　台風注意報
10月　年貢取り立て
12～３月　大雪警報発令
毎月　金山からの入金

○こんな、イベントがあなたを困らせる。

出兵できない

◎大雪　大雪が降ると出兵・移動ができなくなり、商人も来られません。天災度が上がります。

国が痛めつけられる

◎大雨　河川が大氾濫。天災度が上がり、裕福や石高が下がります。このイベントは天災度が関係しています。

◎疫病　夏、疫病が発生すると足軽がバタバタと倒れ、民の裕福が下がります。放っておくと、11月まで疫病が発生し続きます。このイベントは文明度が関係しています。

◎台風　台風が発生すると、“商”コマンド・“軍”コマンドの移動や出兵ができなくなり、天災度が上がり、石高や文明が下がります。このイベントは天災度が関係しています。

にくらしいイベント

◎落盤　金山では落盤事故が起きるとその月も含めて４ヶ月間金山コマンドが使えなくなり、毎月入るお金が半分になります。

◎父・信虎　隠居させられた父・信虎が時々やって来ては、お金を持っていったりお姫様を連れさったりします。

◎のろし　他国に攻め込まれる国には、のろしが上がります。戦略マップでカーソルを合わせるとのろしを見る事ができます。

◎友好破棄　友好年月の半分が過ぎると条約を破棄して（やくそくを破って）攻めて来ることがあります。信玄も条約を破棄して攻める事ができます。

お待ちしていましたイベント

◎姫様　姫様の誕生です。生まれると服従度が上がります。

◎勝頼誕生　世継ぎ勝頼の誕生です。生まれると服従度が上がります。

イベントは全部で31個。後は、あなたがはらはらしてしてください。

信玄２に登場する大名

〔武田信玄〕

信玄は、天文10年（1541年）父・信虎を駿河に追放して、甲斐国の国主となる。無敵の騎馬軍団を従えて次々と近隣諸国を乗っ取り、他の大名から“足長”と恐れられる。やがて関東の大大名となった信玄はついに京への上洛を開始するが、病には勝てず、天正元年（1573年）上洛の途中でこの世を去った。

〔武田勝頼〕

信玄の四男。信玄の死後、家督を継ぐが遺言の「三年間は喪を秘せ」(死んだことを公表しないこと）との言葉どうり戦を控える。しかし、信玄の死を知った信長と家康は連合して武田攻略の軍を進め、天正三年（1575年）長篠の合戦で勝頼は大敗してしまう。以後急速に武田家の力は衰え、長篠の合戦から七年後、信長に攻められた勝頼は、天目山で自害し、ここに武田家は滅んでしまう。

〔北条氏康〕

後北条で有名な氏綱の子。天文10年（1541年）に家督を継ぐ。天文14年（1545年）に行われた河越の夜襲で足利晴氏ら率いる８万の軍勢をわずか８千で撃破し、関東における北条氏の存在を不動のものとした。難攻不落と言われた小田原城の礎をきずいたのも氏康である。

〔北条氏政〕

天文７年（1538年）に生まれる。父・氏康の教育を受け数々の合戦に参加し一流の武将として育ち、駿河で信玄と互角に戦いその名を全国に広めた。伊達政宗と同盟し豊臣秀吉に敵対するが、天正18年（1590年）秀吉の小田原征伐に破れ、自害する。

〔上杉謙信〕

長尾為影の子。家督を継いで越後守護代になり、永禄４年（1561年）上杉家を継ぎ、関東管領を継ぐ。信玄に国を追われた村上義清の領地を取

り戻そうと、天文22年（1553年）川中島にて信玄と対決する。以後４回対陣し、信玄と謙信の一騎打の起こった、第４回戦目の戦いが最も有名。

〔上杉景勝〕

子供がいない謙信は、景虎・景勝の二人を養子とした。やがて二人は争う様になり勝ち残った景勝が謙信の後を継ぐ。太閤秀吉が死ぬと五大老（大臣）の一人である景勝は政治を行うが、家康と仲が悪くなり石田三成と一緒に家康を討とうとした。この戦争を“関ヶ原の戦い”という。

〔今川義元〕

氏親の子。軍師・雪斎のすすめで三河に侵攻し、駿河・遠江・三河を治め、東海に一大勢力を築く。天文18年（1549年）小豆坂にて、織田信秀を撃ち破り、尾張侵攻の足がかりを作るが、永禄３年（1560年）２万５千の軍勢で上洛途中に桶狭間において信長に討ち取られる。

〔今川氏真〕

義元の子。父が信長に殺された永禄３年（1560年）に家督を継ぐ。しかし、大名としての能力に欠け、信玄と家康に攻められて北条氏を頼って小田原に逃げる。その後、各地を流浪し最後は京都に流れついた。京都では蹴鞠の名人として有名になり、父の仇である信長の前で蹴鞠を披露した事もある。

〔徳川家康〕

三河の国、松平広忠の長男。幼年時代は今川家の人質として過ごすが、今川義元が桶狭間に倒れたので、解放されて岡崎城へ帰り自立する。信長と同盟し、三河と遠江を支配下に治める。元亀２年（1572年）信玄との三方ヶ原の合戦に惨敗するが、天正３年（1575年）の長篠の合戦では、信長との同盟軍で勝頼に圧勝する。信長が本能寺で自害してからは、豊臣政権の元で五大老として政治を行なう。慶長５年（1600年）の天下分け

目の"関ヶ原の合戦"で東軍の総大将として戦い、石田三成率いる西軍を破る。やがて、江戸にて幕府を開き。大阪冬・夏の陣の二つの合戦により豊臣家を滅ぼし、名実共に日本の覇者となる。

〔織田信長〕

織田信秀の三男。天文20年（1551年）に家督を継ぐ。しかし、一族内で争いが絶えず、弟の信行を討って、尾張統一を果たす。永禄三年（1560年）桶狭間にて今川義元を討ち取り、ついで美濃の大名・斎藤龍興を追放する。以来、将軍・義昭、浅井氏、朝倉氏、一向衆、武田氏と次々と攻め、天下統一の手前まで上り詰めるが、家臣の明智光秀の謀反により本能寺にて自害する。

〔斎藤道三〕

戦国時代の代表的な大名。一介の油売りの商人から身を起こし、長井氏

に仕える。以後、次々と自分の仕えた主人を討ち取り、やがて美濃１国を支配する大名となる。この様に狙った獲物を次々と倒していく道三の事を人々は、“まむしの道三”と呼んだ。

〔足利義輝〕

12代将軍義晴の子。将軍職を継いだ天文15年（1546年）細川晴元に追われ近江国坂本に逃れ後に帰京するが、三好長慶・松永久秀らに追われてまた、坂本、比叡山と各地を逃亡する。長慶の死後、政権を取り戻そうと、三好・松永の両氏と激突するが、松永久秀に幕府を攻撃され自害する。

〔足利義栄〕

永禄８年（1565年）三好三人衆に迎えられて入京。永禄11年（1568年）室町幕府14代将軍職に着くが、同年９月に織田信長が奉じる足利義昭に将軍の座を追われた後、阿波に逃れ病死する。

〔足利義昭〕
永禄８年（1565年）織田信長に擁され15代将軍職に就く。しかし朝廷の実権を握り政治を自由に操る信長に対し、密かに武田・上杉・浅井・朝倉・三好・六角・本願寺他多数の勢力と通じ、大信長包囲網を完成させるが、信長は大胆にも張本人の義昭に講和の斡旋を頼み包囲網を解かしてしまう。天正元年（1573年）信長に官位を奪われ、ここに室町幕府は滅亡する。

その他の大名
〔村上義清〕
村上顕国の子。北信濃一帯を支配下に治め、大きな勢力を有していたが信濃攻略を狙う信玄と戦う運命にあった。天文17年（1548年）の上田原の合戦では、信玄の武将の板垣信方・甘利虎秦を戦死させるなど、武田軍に多大な損害を与え、２年後の砥石城の戦いにも勝利した。しかし、

国力で勝る武田軍に対し三度めの勝利は無く謙信の元へ逃げ去った。

〔木曽義昌〕
義康の子。元々は信玄の家臣だったが、勝頼が長篠の合戦に破れると義昌は信長と通じ武田家から離反する。勝頼の死後、信長から命ぜられて深志城主となる。しかし、信長が本能寺で死去すると上杉氏らの軍勢に城を攻め取られ元の木曽谷に帰り、木曽家は家康の傘下に入る事になる。

〔姉小路自綱〕
藤原北家・家綱が南北朝時代に飛騨国司に任ぜられた一族。北畠氏・一条氏らと並んで、三国司家と言われていた。自綱は小島城主として、織田信長・豊臣秀吉らに激しく抵抗するが。天正13年（1585年）8月、秀吉の武将、金森長近に攻められて滅亡する。

〔畠山義綱〕

父・義続が引退した跡を継いで家督を相続し、七尾城主となる。重臣たちの謀反に合い七尾城から追放され坂本に逃れた。以後、父・義続と共に各地を移り住むが、ついに七尾城に戻る事はできなかった。

〔一向宗〕

一向宗門徒が一揆を起こし、豪族・地侍・名主らを中心とした組織を作り上げ、宗教思想を中心とした国を作ろうとした。その為、各地の戦国大名と衝突し、特に信長は一向宗門徒を嫌い執ように攻撃した。

〔朝倉義景〕

天文17年（1548年）に越前国主となる。義景と信長は宿命とも言える対立を繰り返し幾度となく合戦をするが、元亀元年（1570年）浅井・朝倉の連合軍は姉川で、織田・家康の連合軍に大敗し、信長の越前攻めに敗

れて自害する。

〔浅井長政〕
永禄３年（1560年）家督を継ぐ。長政は、信長の妹であるお市の方と結婚して信長と同盟関係を結び、信長が上洛のときには先鋒として六角義賢を攻めている。しかし、朝倉と同盟し信長に敵対するが姉川の戦いに敗北する。長政は信玄や一向宗・本願寺と手を組んで信長を苦しめるが、やがて信長に小谷城を囲まれて自害する。

〔北畠具教〕
八代目の伊勢国司家。南伊勢の長野氏を攻略して勢力を広げるが、信長が伊勢に侵攻してくると、大河内城で籠城し攻撃によく耐えた。そこで信長は三男を養子にする事で和解し、具教は隠居した。ところが養子の北畠信雄に殺されてしまう。

このたびはホット・ビィのゲームカセット「武田信玄２」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。
ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

ご注意

- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 故障の原因になりますから、端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- カセット交換の際、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

なお、電話によるゲームの内容に関するご質問は、ご容赦ください。ご質問は、往復ハガキか返信用切手を同封した封書でお願いします。

武田信玄2

スーパー戦国シュミレーションゲーム

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

HOT·B
株式会社ホット・ビィ
〒162東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。